

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет прикладной математики и информатики

Кафедра информационных систем управления

Аннотация к дипломной работе

**“СИСТЕМА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ АУДИОФАЙЛОВ С
ПОДДЕРЖКОЙ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ”**

Деревяго Константин Михайлович

Научный руководитель: доцент, кандидат физико-математических наук,
Исаченко Александр Николаевич

Минск, 2015

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 45 с., 15 рис., 3 таблицы, 10 источников.

АУДИОФОРМАТ, WAVE, FLAC, MP3, СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ, ВКОНТАКТЕ, VK SDK, MEDIAPLAYER, JAVA, ANDROID, SQLITE.

Объект исследования – возможности комбинирования воспроизведения аудиофайлов из различных источников.

Цель работы – разработка алгоритмов для создания аудио плеера с возможностью воспроизведения музыки из социальных сетей и реализация этих алгоритмов в мобильной системе.

В результате исследования проанализированы современные аудиоформаты, выявлены наиболее популярные социальные сети и способы доступа к их данным, разработаны необходимые алгоритмы и реализовано мобильное приложение для воспроизведения аудиофайлов.

Методы исследования – программирование с использованием языка программирования Java, мобильной платформы Android, среды разработки Android Studio, базы данных SQLite, системы автоматической сборки Gradle и системы контроля версий Subversion.

Область применения – созданная программа может быть использована как аудиоплеер пользователями устройств с операционной системой Android.

ABSTRACT

Thesis, 45 p., 15 fig., 3 spreadsheets, 10 sources.

AUDIO FORMAT, WAVE, FLAC, MP3, SOCIAL NETWORK, VKONTAKTE, VK SDK, MEDIAPLAYER, JAVA, ANDROID, SQLITE.

Object of research - the possibility of combining the audio playback from various sources.

The purpose of work - development of algorithms to create an audio player with the ability to play music from the social networks and the implementation of these algorithms in the mobile system.

The study developed the current audio formats, revealed the most popular social networks and methods of access to their data, the necessary algorithms developed and implemented a mobile application for playing audio files.

Research methods - programming in Java, mobile platform Android, a development environment Android Studio, database SQLite, the system automatically build Gradle and version control system Subversion.

Scope - created mobile application can be used as a music player user devices running Android.